

Comment

IA/P20 Rec'd PCT/PTO 23 JAN 2006

The present invention is designed to perform structure analysis of scenario input by users describing information related to objects and rendering, extract the information related to objects and rendering, extract rendering setup corresponding to extracted information related to rendering and produce rendering using the extracted rendering setup upon creating moving picture corresponding to the objects described in the scenario.

The present invention makes it possible to automatically create animation based on rendering setup even if an unexpected scenario is input. In other words, users are capable of freely creating animation without selecting premeditated action, objects and directors.

In contrast with the present invention, Document 1 (JP8-263681 A) discloses selecting a premeditated parts and action from a screen, creating script and setting animation into motion by obtaining and performing necessary parts from the created script.

In addition, Document 2 (JP11-191535 A) discloses creating CG images by making users select expression data of characters and variation data accompanied thereof, both data prepared under the direction of a plurality of directors according to game scenario.

In view of the above description, the present invention involves novelty and an inventive step.

コメント

本発明は、ユーザにより入力された、素材と演出に関する情報が記述されたシナリオを構造解析し、素材と演出に関する情報を抽出し、抽出した演出に関する情報に対応する演出設定を抽出し、シナリオに記述された素材に対応する動画を生成する際に、抽出した演出設定を用いた演出するようにしたものであります。

これにより、想定外のシナリオの入力があつた場合でも、演出設定に基づいてアニメーションが自動的に生成できるというものです。つまり、ユーザは、予め準備された動作や素材、もしくは監督を選択することなく、自由にアニメーションを作成できるというものであります。

これに対して文献1（JP 8-263681 A）は、予め準備された部品および動作を画面から選択し、スクリプトを作成し、作成したスクリプトから必要な部品を取得、実行することでアニメーションを動作させるものであります。

また、文献2（JP 11-191535 A）は、ゲームシナリオに従つて予め複数の監督の指揮下で準備したキャラクタの表現データおよびそれに伴う変化データを、ユーザに選択させることにより、CG画像を作成するものであります。

以上説明したように、本発明は、新規性、進歩性を有するものであります。